スーパーファミコン®
SHVC－A7

ダービースタリオンII

取り扱い説明書

イラスト ©LIGHT&SHADOWS,INC.
SUSUMU MATSUSHITA

ASCII

このたびは，『ダービースタリオンII』をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます.

ご使用前にこの取り扱い説明書をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この取り扱い説明書は再発行いたしませんので，たいせつに保管してください.

■健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や，連続して長時間にわたるプレイは，健康上好ましくありませんので避けてください．また，ごく稀に強い光の刺激や点滅を受けたり，テレビ画面等を見たりしている時に，一時的に筋肉のけいれんや，意識の喪失等の症状を経験する人がいます．こうした症状を経験した人は，テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください．また，テレビゲームをしていて，このような症状が起きた場合には，ゲームを止め，医師の診察を受けてください.

■使用上のご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください.
- テレビ画面から，できるだけ離れてゲームをしてください.
- 長時間ゲームをするときは，健康のため１時間ないし２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください.
- 精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や，保管及び強いショックを避けてください．また絶対に分解しないでください.
- 端子部に手で触れたり，水でぬらすなど，汚さないようにしてください．故障の原因となります.
- シンナー，ベンジン，アルコールなどの揮発油でふかないでください.
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると，残像現象（画面ヤケ）が生ずるため，接続しないでください.

1 これがダービースタリオンだ！

(1)中央競馬シミュレーション

この『ダービースタリオン』は，中央競馬のシミュレーションゲームです．といってもレースだけのシミュレーションではありません．あなたは中央競馬会の馬主（オーナー）として，競走馬を生産し（ブリーダー），レースに出走させます．新馬戦から条件戦，オープン戦などのレースをこなし，ダービーや有馬記念などの大レースに勝つような馬を持つことを目指します．

(2)目標はすべてのGⅠタイトル

プレーヤーには1500万円の資金と1頭の牝馬が与えられます．これらを元に，競走馬を生産または購入し，レースに出走させてゆきます．レースで獲得した賞金や，購入した馬券による収入などをもとに生産を続け，GⅠタイトルを全て獲得することを最終的な目標とします．途中で資金が底をつけば，ゲームオーバーとなります．

(3) 3 つのステージ

『ダービースタリオン』には，次の 3 つのステージがあります．

●牧場

競走馬の生産や育成をするところです．怪我や疲労のために走れなくなった競走馬を放牧するところでもあります．競走馬の売り買いをする市場もあります．

●厩舎

レースに出走する競走馬を預かるところです．主に競走馬の調教を行います．レースへの出走登録や騎手への騎乗依頼もここで行います．厩舎は美浦（みほ）（関東）と栗東（りっとう）（関西）にあり，競走馬は必ずこのどちらかに所属します．

●競馬場

レースを行ったり，レースに賭けたりするところです．自分の持ち馬の出るレースについては，騎手に乗り方の指示を与えることができます．競馬場は関東と関西の両方にあり，美浦

（関東）所属の馬が関西の競馬場に出走することも，栗東（関西）所属の馬が関東の競馬場に出走することもどちらも可能です．１日のレースが終わると，ゲームは翌週に進みます．

(4)ブリーダーズカップの開催（対戦モード）

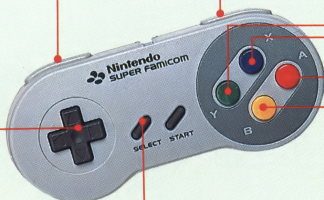
『ダービースタリオン』には，１人で遊ぶ通常のゲームモードの他，対戦モードも用意されています．ブリーダーズカップを開催することで，友人同士，自分の生産した馬を持ち寄り，レースを行うことができます．ブリーダーズカップには，マイル1600ｍ，クラシック2400ｍ，ダート2100ｍ，ディスタンス3200ｍの４種類のレースが用意されています．

2．キー操作

ゲーム画面に表示されるマークをカーソルと呼びます．ゲームはこのカーソルを操作しながら進めていきます．

●Rボタンおよび L ボタン：
カーソル移動を補助します．

●Xボタン：
メインメニューを表示します．

●Yボタン：
使用しません．

●十字ボタン：
カーソルを動かします．

●Bボタン：
決定を取り消したり，前の画面に戻ります．

●SELECT：
馬の入れ換えに使用します．

●Aボタン：
項目を選択したり，ゲームを先へ進めます．

3. ゲームの進め方

ゲーム開始の時点で，プレーヤーには１頭の繁殖牝馬（肌馬）と，1500万円の資金が与えられます．この資金を元手に，まずは牧場で肌馬に種付けをして仔馬を産ませたり，２歳馬を購入したりして，レースに出走できるように育成します．

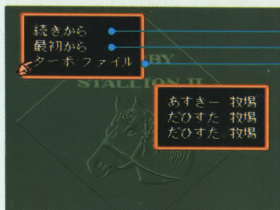
種付け料や馬の購入費の他にも，維持費として毎月一定の金額が支払われます．資金がなくなったらゲームオーバーです．資金の足りないうちは，肌馬を売却して仕上がりの早い血統の２歳馬を購入し，早めに出走させて賞金を稼ぐのもよいでしょう．

３歳を過ぎたら，レースに出走させるために厩舎に入厩させ，調教や出馬登録を行います．出馬登録をしたら，いよいよ競馬場に行ってレースの開始です．

なお，競馬場では，自分の馬が出走しなくても毎週レースが行われるので，馬券を購入してレースのみを楽しむこともできます．

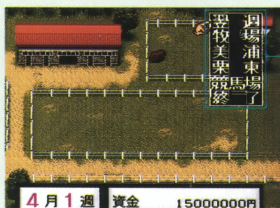
●ゲームの開始

電源を入れると，まず最初にオープニングが表示され，その後に起動画面が表示されます．この時点では，ゲームを行うか、ブリーダーズカップを開催するかを選択できます．

GAME STARTを選択すると，ゲームを開始するための画面が表示されます．

ゲームを開始するための画面の牧場名の選択メニューには，あらかじめ3つの牧場が用意されています．初めてゲームを行うときには，[最初から] を選択し，自分の牧場名（4字以内）を入力します（[続きから] を選択し，すでにある牧場を選んでもかまいません）．

ゲームの結果は，最初に選択した牧場名で保存されます．次回，ゲームを行うときには，[続きから] を選択し，牧場名を選ぶことで，それぞれのゲームを続行できます．

牧場名は最大3つまで指定できるので，3人分のプレーヤーのゲーム情報を保存できます．

自分の牧場名を入力または選択すると，まず最初に牧場ステージへ移動し，画面にはメインメニューとカレンダーと所持金が表示されます．

メニューの各項目を選択するには，各項目にカーソルを合わせてAボタンを押してください。メインメニューは，牧場ステージの他，厩舎（美浦と栗東）ステージでも表示されます．

●ゲームの終了

ゲームを終了するには，メインメニューの［終了］を選択してください．画面に終了の案内が表示されたら，指示に従って電源を切ります．

●ゲームの流れ

実際にゲームを進めていくにはどうしたらよいかを図で簡単に示します．

牧場

- 放牧
  - 種付け（4月）→ 受胎の確認（5月）→ 出産，名前を付ける（翌4月）→ 入厩（翌々年5，6月）
  - 2歳馬の購入（4～9月）→ 名前を付ける → 入厩（翌5，6月）
- 入厩

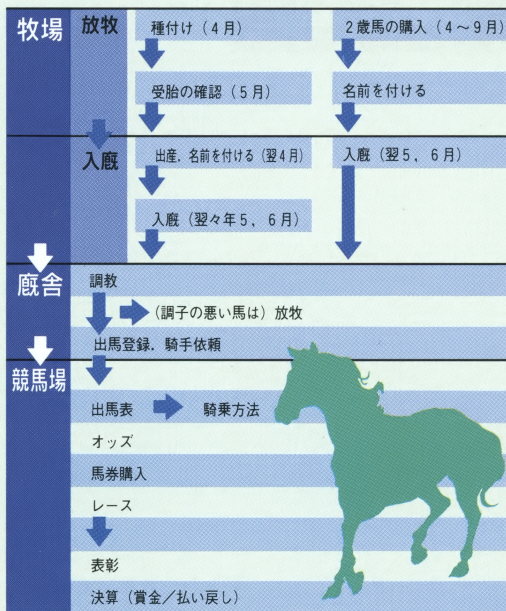
↓

厩舎

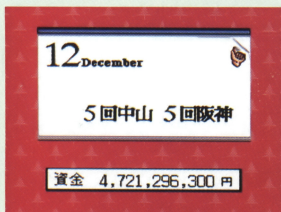
- 調教
  - →（調子の悪い馬は）放牧
- ↓
- 出馬登録，騎手依頼

↓

競馬場

- ↓
- 出馬表 → 騎乗方法
- オッズ
- 馬券購入
- レース
- ↓
- 表彰
- 決算（賞金／払い戻し）

●カレンダーの進め方

カレンダーを進めるには，メインメニューの［翌週］を選択してください．カレンダーは1週分進みます．

また，月が変わる時点では，月初めの画面が表示されます．この画面が表示されてているときに，✚字ボタンの⇩を押すことで，カレンダーを1カ月分進めることができます．

4．各ステージの紹介

『ダービースタリオン』には，牧場，厩舎，競馬場の３つの基本ステージがあります．各ステージへの移動には，メインメニューを使用します．メインメニューは，牧場ステージまたは厩舎（美浦と栗東）ステージで表示されます．

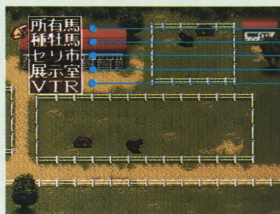
牧場ステージへ移動すると，画面には，自動的にメインメニューとカレンダー，所持金が表示されます．カーソルをメインメニューから牧場へ移動するには，Ｂボタンを押してください．

一方，厩舎ステージへ移動しても，画面にはメインメニューは表示されません．厩舎ステージでメインメニューを表示するには，Ｘボタン（またはＢボタン）を押してください．

●4.1　牧場（生産, 育成）

　ここで馬の生産／購入または売却と，デビューまでの育成を行います．また，休養が必要な馬はここに放牧されます．

　ここにいる馬には，飼育料として１ヵ月１頭に付き10万円がかかります．なお，牧場では最初，２頭までの繁殖牝馬と，６頭までの競走馬を同時に預かることができます．
　牧場ステージのサブメニューは，次の操作によって表示できます．

①馬房（馬の宿舎）にカーソルを合わせてAボタンを押す．

★4.1.1　種付けから出産まで

　競走馬を生産するには手持ちの繁殖牝馬に種付けを行います．ゲーム開始時には，１頭の繁殖牝馬が与えられ，牧場の右上の柵の中にいます．ただし，種付けは，４月にしかできません．
　種付けを行うには，まずは繁殖牝馬についての詳しいデータ（購入金額や３代前までの主な血統）画面を表示します．

①牧場サブメニューの［所有馬リスト］を選択する.

②種付けを行う繁殖牝馬を選択する.

【ショートカット：牧場画面で繁殖牝馬にカーソルを合わせてAボタンを押す】

→　［種付］
Aボタン　［売却］

③サブメニューを表示し[種付]を選択する.

種牡馬リストは全部で10ページあり，✚字ボタンの左右を押すことによってめくっていくことができます.

④種付けを行う種牡馬を選択する.

各種牡馬のデータ画面でも，✚字ボタンの左右を押すことによって，種牡馬1頭ずつのデータ画面をめくっていくことができます.

ただし，すべての種牡馬で種付けできるとは限らず，種付けの受け付けを締め切られている馬もいます．その場合は，値段の表示されている位置に「BOOK FULL」と表示されます．値段の高い馬ほどBOOK FULLになりやすく，また，週が進むにつれてBOOK FULLの馬は増えていきます.

⑤［決定］を選択する（キャンセルする場合はBボタンを押す）

種牡馬の選択は，種牡馬の血統と繁殖牝馬の血統をよく見比べてから行ってください.（詳しくは，「★4.1.2　種牡馬のデータ画面」参照）

繁殖牝馬は，種付けがうまくいくと1年に1頭のペースで子供を生みますが，受胎しない場合もあります．受胎率は最初は80％程度ですが，牝馬が仔馬を産むたびに下がっていきます.
受胎を確認するには，5月以降，もう一度牝馬のデータ画面を表示してください．牧場長が受胎したかどうかを知らせてくれます．不受胎だった場合でも，次の4月まで種付けはでき

ませんので，繁殖牝馬はそのときまでお休みということになります.

種付けした翌年の４月に仔馬が生まれます. 仔馬が生まれたら，馬名の登録画面で名前を入力します.

⑥１文字ずつ選択して，名前を入力する.

文字は，［←］を選択するか，Ｂボタンを押すことで削除できます.

⑦［ＥＮＤ］を選択する.

馬名はカタカナで９文字以内で付けてください. すでに登録されている名前やいいかげんな名前（“ア”一文字など）は付けられません.

＊牝馬の特徴

●牡馬に比べて牝馬のほうが平均して20Kgほど小柄.
●牝馬のほうが平均して早熟傾向.
●牝馬のほうが平均してスタミナや勝負根性に欠ける.
●牝馬のほうが調子の変動が激しい.
●牝馬のほうが売り買いの値段が安い.

★4.1.2　種牡馬データのデータ画面

種牡馬の詳しいデータ画面を表示するには，牧場サブメニューの［種牡馬リスト」を表示し，そのリストから種牡馬名を選びます. あるいは４月の種付けの時期には，繁殖牝馬のデータ画面のサブメニューから表示することもできます.

種牡馬の詳しいデータ画面では，名前と種付け料，３代前までの主な血統と，産駒に表れる特徴を示します.

●**距離**……距離適性（得意な距離）を示します.

●**ダート**……ダート（砂馬場）が得意かどうかを◎（得意），○（普通），△（やや不得意）で表します.

●**成長**……成長のタイプを早熟（早熟型），普通（普通），晩成（晩成型）で表します．早熟型の馬は早くデビューできます.

●**気性**……気性が素直かどうかをA（よい），B（普通），C（悪い）で示します．気性の悪い馬は騎手の指示通り走らない場合があります.

●**底力**……勝負根性のあるなしをA（ある），B（普通），C（ない）で示します.

●**健康**……脚元の丈夫さをA（丈夫），B（普通），C（弱い）で示します.

●**実績**……これまでの産駒実績をA（GＩ級），B（GⅡ級），C（GⅢ級）で示します．種牡馬になったばかりで産駒実績がない馬の場合は，その馬の競走実績で分類しました.

●**安定**……母の特徴と同じ産駒ができる可能性をA（高い），B（普通），C（低い）で示します.「安定性が低い」イコール「意外性が高い」ということなので，実績は低くても意外性の高い種牡馬は，大物の産駒を作る場合があります.

※インブリードの効果

同じ種牡馬の血が一定量入るような配合を「インブリード」といいます．インブリードは，その種牡馬の特徴を際立たせる効果を持っているので，種牡馬によって効果はさまざまです．基本的には産駒が強くなる効果が得られますが，必ずしもよい効果ばかりではありません．具体的には，以下にあげる8つの効果のうち，各馬の特徴にしたがって1つまたは2つまでの要素が強化されます.

①スピードUP	④底力DOWN	⑦晩成化
②スタミナUP	⑤ダート適性UP	⑧気性難
③底力UP	⑥早熟化	

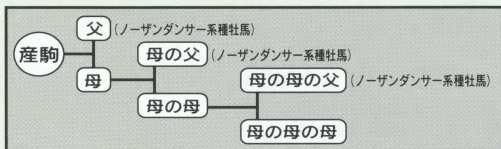
なお，インブリードのない配合（アウトブリード）では，一般に健康な仔馬が産まれるので，特にインブリードにこだわる必要はありません．

たとえば，種牡馬の父の父と，繁殖牝馬の父の父が共にナスルーラだったとすると，産まれてくる仔馬は，「ナスルーラの3×3」というインブリードを持つことになり，ナスルーラの特徴である①と⑧の要素が強化されます．

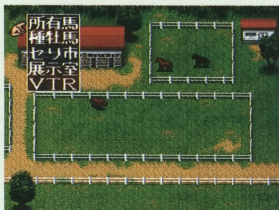
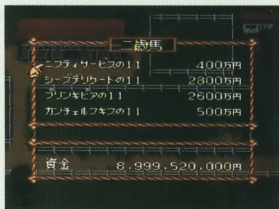
ただし，同じ種牡馬の血量は50％以上にならないように注意してください．たとえば種牡馬の父と繁殖牝馬の父が同じ場合（血量50％）は，血が濃くなりすぎるので，不受胎になったり，極端に弱い仔馬ができてしまいます．

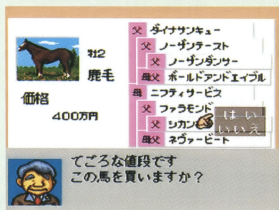
※近親交配の弊害

特定の種牡馬の血量が50%以上にならなくても，“同じ系統”の馬同士を交配し続けると，極端に能力の劣った馬の産まれる可能性が高くなります．同じ系統とは，基幹種牡馬を同じくする一族のことで，ダービースタリオンでは，サラブレッドの系統を50系統にまとめています．詳しくは付属のサラブレッド系統図を参照してください．

具体的には，ノーザンダンサー系の父を持つ牝馬にノーザンダンサー系の種牡馬を交配して産まれた牝馬に，もう一度ノーザンダンサー系の種牡馬を交配すると，産駒の父，母の父，母の母の父がすべてノーザンダンサー系ということになります．このように極端な同族交配を行うと，産駒に悪い影響がおよぶこともあるので注意してください．

★4.1.3　セリ市（2歳馬と繁殖牝馬の購入）

牧場ステージではいつでもセリ市が行われています．セリ市では，4月～9月までは2歳馬が，10月～3月までは繁殖牝馬が4頭ずつ売りに出されています．繁殖牝馬の中には，すでに種付けが終わり，受胎している馬もいます．売られている馬は毎週1頭ずつ代わります．

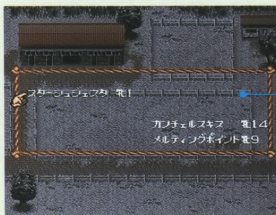
セリ市で馬を購入するには，牧場サブメニューの［セリ市］を選択します．すると，画面には，売られている馬の名前と売値のリストが表示されます．リストから馬名を選択すると，牧場長が簡単なアドバイスを与えてくれます．

①牧場のメニューで［セリ市］を選択する.

②リストから購入したい馬を選択する.

→　　　　［はい］
Aボタン　［いいえ］

③馬を購入するならサブメニューの［はい］を選択する.

馬の購入を希望しても，必ず馬を手に入れられるとは限りません．他の購入希望者がいる場合は，セリが行われます．セリはセリ市リストに表示された金額から始まります．セリ相手が提示する金額よりも高い金額を出す意志があれば，Ａボタンを押します．こちらの提示額は，つねに，相手の提示額に１０万円を上乗せした金額となります．
他の購入者から声がかからなければ，最終的に表示された金額で馬を購入できます．

★4.1.4　成長から入厩まで

牧場で産まれた馬やセリ市で購入した馬は，牧場の中央の囲いの中にいます． 牧場にいる競走馬のデータ画面では，馬のデータが表示されるとともに，牧場長がその馬についての簡単なコメントを与えてくれます．競走馬の詳しいデータ画面を表示する方法は，繁殖牝馬の場合とまったく同じです．所有馬リストから目的の馬名を選択するか，直接その馬を選択します．

仔馬が成長し３歳になれば，厩舎に預けてデビューを待ちます．厩舎で調教を行わないとレースには出走できないので，目指すレースより早めに入厩させましょう．入厩の時期についても一応牧場長がアドバイスしてくれますが，３歳になればいつでも入厩は自由です．

①牧場サブメニューの［所有馬リスト］を選択する．

●競走馬はこの部分に表示されます．

②入厩する競走馬を選択する.

【ショートカット：牧場画面で競走馬にカーソルを合わせAボタンを押す】

[入厩] → [美浦(みほ)][栗東(りっとう)]
Aボタン　[引退]
　　　　　[売却]

③サブメニューを表示し，[入厩]を選択し，[美浦]または[栗東]を選択する.

競走馬のデータ画面のサブメニューの［入厩］と［引退］は，馬が3歳になるまで選択できなくなっています．反対に，［売却］は馬が3歳になると選択できなくなります．

また，入厩前の3歳馬についての牧場長の意見は大変参考になるので，聞き逃さないようにしてください．

★4.1.5　馬の売却

牧場にいる馬を売却することも可能です．ただし，繁殖牝馬はいつでも売却できますが，生産した仔馬は３歳になると売却できなくなるので注意してください．

馬を売却するには，各馬のデータ画面のサブメニューで「売却」を選択してください．牧場長がその馬に付けられた売り値を知らせてくれるので，その値段で売却してよければ「はい」を，売却を中止する場合は「いいえ」を選択します．

★4.1.6　展示室

展示室には，持ち馬が獲得したGＩのレイが表示されます．

また，GＩを３勝以上（ただし３歳GＩは除く）した馬は殿堂入りし，メモリアルホースとして名前が残ります．殿堂入りした馬を表示するには，持ち馬が獲得したGＩのレイが表示されている画面で，Ａボタンを押します．各メモリアルホースの画面も，Ａボタンで切り替わります．

★4.1.7　馬の並べ替え

所有馬リストの馬名を並べ替えることが可能です．

①表示位置を変更する馬の名前にカーソルを合わせてSELECTボタンを押す．

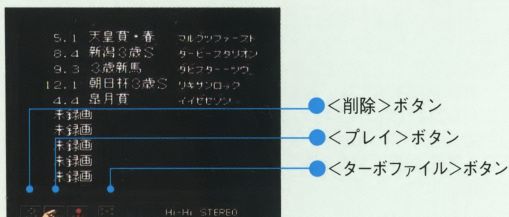
②移動先にカーソルを合わせてSELECTボタンを押す．

移動先に他の馬が表示されている場合，２頭の位置は入れ替わります．ただし，競走馬と繁殖牝馬とを入れ換えることはできません．

★4.1.8　レースＶＴＲの再生

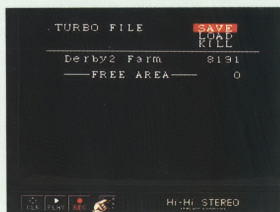
レースの様子をＶＴＲに録画し，再生することができます．

レースの録画は，競馬場のステージで行い，レースの再生はこの牧場ステージで行います．カセットには全部で10レース分（３つの牧場を合わせて）の録画が可能で，録画内容はターボファイルに保存することもできます．

①牧場のサブメニューから［ＶＴＲ］を選択する.

②＜プレイ＞ボタンを選択し，次に再生するレースタイトルを選択する.

なおレース内容は＜削除＞ボタンで削除できます．また，牧場ステージでは＜録画＞ボタンは選択できません.

③＜ターボファイル＞ボタンを選択し，画面右上の＜SAVE＞を選択する.

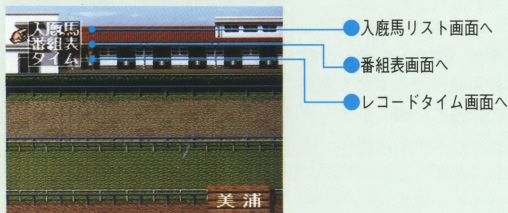
SAVE（保存）が完了すると画面に表示が出ます．録画記録は10レース分がまとめてターボファイルに保存されます.

4.2　厩舎（調教）

ここで競走馬がレースに出るための調教や出馬登録を行います．

厩舎は美浦（みほ）（関東）と栗東（りっとう）（関西）にあり，競走馬はかならずどちらかの厩舎に所属します．いったん入厩した後は，厩舎の移転はできません．ただし，美浦の馬が関西のレースにでること，栗東の馬が関東のレースにでることは可能です．

なお，同時期に入厩できる馬の頭数は美浦，栗東ともに10頭までです．厩舎に入っている期間，預託料として１ヶ月１頭につき40万円がかかります．

厩舎ステージのサブメニューは，次の操作によって表示できます．

①馬房（馬の宿舎）の隣の建物にカーソルを合わせてAボタンを押す．

★4.2.1　入厩馬のデータ画面

厩舎にいる競走馬のデータ画面では，その馬のレース成績や獲得賞金などのデータが表示されるとともに，馬の状態（体重，食欲，脚元など）について調教師の意見を聞くことができます．

入厩馬のデータ画面を表示するには，厩舎のサブメニューから［入厩馬リスト］を選択します．

①厩舎サブメニューの［入厩馬リスト］を選択する．

②入厩馬リストの中から入厩馬を選択する.

【ショートカット：厩舎画面で馬房の中の馬にカーソルを合わせAボタンを押す】

●調教に関するコメント

●**成績**：それまでに出走したレースでの戦績をコース別（右回り／左回り，芝／ダート）に示したものです．左から順に，１着，２着，３着，４着以下（着外）の回数を表しています．

●**クラス**：その馬が出走できるレース条件を示したものです．レース条件について詳しくは「クラスによる分類」を参照してください．

●**本賞金**：クラス分けの基準となる賞金額で，１着になったときのみ加算されます（ただし，重賞は２着のときも加算）．

●**総賞金**：その馬が獲得した賞金（１～５着賞金）の合計．

●**前走**：最後に出走したレースの日付け（何月の何日目か）を表示します．

●**馬体重**：現在の体重と，前走時との体重差が表示されます．馬はベストの体重より太るとスピードが出なくなり，やせるとスタミナが足りなくなってしまいます．調教などによって各馬ごとのベスト体重を維持するように心がけてください．

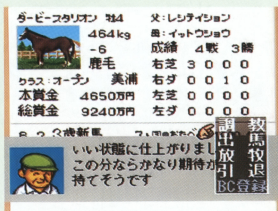
●**競走記録**：その馬の全競走記録．データは左端から，日付，レース名，出走頭数，着順，馬場状態，騎手，距離，馬体重の順になっています．表示しきれない分のリストは十字ボタンの上または下によってスクロールできます．

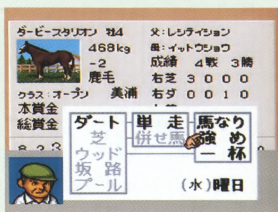
このデータ画面のサブメニューからは，［調教］，［出馬］，［放牧］，［引退］，［ＢＣ登録］が選択できます．

★4.2.2　調教

　調教は，レースに向けて馬のコンディションを最高の状態にもってゆくために行う実戦的な練習です．
　調教の目的は次の２つです．

●馬体重を調整する．
●能力を高める．

特にレースに出走する週には，調教は必ず行ってください（調教ができないような状態では，苦戦はまぬがれません）．
　調教を行うには，入厩馬のデータ画面のサブメニューで［調教］を選択します．

→　　　　　［調教］
Ａボタン　［出馬］
　　　　　［放牧］
　　　　　［引退］
　　　　　［ＢＣ登録］

①入厩馬のデータ画面のサブメニューを表示し，［調教］を選択する．

②調教メニューで，調教方法を指定する．

③調教メニューの［ダート］，［芝］，［ウッドチップ］，［坂路］，［プール］の中からコースを選択する．

⑤［ダート］か［芝］を選択した場合は，［単走］，［併せ馬］のどちらかの方法を選択する．

⑥［ダート］か［芝］か［ウッドチップ］を選択した場合は，［馬なり］，［強め］，［一杯］の中から調教の強さを選択する．

調教のコースや強さなどは，馬の体重や体調なども考慮して，最適な調教方法を組み合せて選びます．

とくに，馬体重はスピード（体重が増えすぎるとダウン）とスタミナ（体重が減りすぎるとダウン）のバロメータになるので，調教でしっかりコントロールしてください．基本的に，「強め」で2Kg，「一杯」で4Kg，「併せ馬」ならさらに2Kg体重は減ります．また，「坂路」や「プール」では2〜4Kg減ります．「単走」かつ「馬なり」の場合，体重は変化しません．

●**ダート**……通常の調教．脚部への負担は芝よりも少なく，「強め」以上で追うとスタミナが増す．

●**芝**……より実戦的な調教．脚部への負担はダートよりも大きいが，「強め」以上で追うとスピードが増す．

●**ウッドチップ**……脚部への負担はダートよりも少なく，調教中の故障の可能性はもっとも低いが，疲労が抜けにくい．

●**坂路**……脚に負担をかけずにスピードが増す．ただし，レース中の故障の可能性は高くなる．調教師のコメントもつかないので，調子を判断しにくい．

●**プール**……主に馬体重の調整が目的．脚に負担をかけずに，スタミナが多少増す．

●**単走**……通常の調教．「馬なり」と組み合せると，レース前の単なる調整となる．

●**併せ馬**……より実戦的な調教．勝負根性を養い，馬の調子を変える効果がある．

●**馬なり**……仕上りがかなり進んでいて強く追う必要がない場合．または脚部不安で強く追えない場合．体重が減っている場合．

●**強め**……通常の調教．

●**一杯**……馬体を絞り込みたい場合（体重を減らす）．強く追うことで，馬に走る気を起こさせる（気性が安定する）．

調教中の故障の可能性は，ウッドチップ→ダート→芝の順で高くなります．また，馬なり→強め→一杯の順で高くなります．

なお，調教は通常１週間に１回ですが，最高２回まで行うことができます．１回目には「水曜日」，２回目には「木曜日」と表示されるので参考にしてください．調教を行っても馬体が太めの場合は，週を進めてから再度調教してください．特に入厩したばかりの馬には，かなり時間をかけて調教を繰り返す必要があります．

★4.2.3 出馬登録と取消し

レースに出走するには，出馬登録を行います．

入厩馬のデータ画面のサブメニューから［出馬］を選ぶと，レース番組表が表示されます．レースにはさまざまな種類があるので（クラス，距離，コースなど），その馬に向いたレースを選んでください．

出走する週のレースは，週名の部分が色違いで表示されています．

①入厩馬のデータ画面のサブメニューから［出馬］を選択する．

関東と関西のレース番組表を切り替えるには，コントローラーのＲボタン（またはＬボタン）を押しながら十字ボタンの上または下を押します．

美浦所属の馬が関西のレース（またはその逆）に出走することは可能ですが，その場合は直前輸送（栗東に入厩することはない）となり，馬体重が4～6Kgほど減ります．

②出走するレースを選択する．

③［決定］を選択する（出走しない場合はＢボタンを押す）．

レース条件（クラス）によっては，出走できるレースが限られます．また，馬のローテーションや調教の様子なども考慮して出走を決定してください．（レース体系について詳しくは『4.2.4 番組表』を参照してください）

選んだレースが出走可能ならば，次は，30人の騎手の中から騎乗してもらう騎手を選択します．騎手はその騎乗技術によって，さまざまな特徴（大レースに強い，逃げ馬が得意，など）が設定されています．選択可能な騎手は黒い文字で表示されています．

④騎手名を選択する.

騎手名を選択すると，その騎手についての特徴が表示されます．

⑤Aボタンを押す（キャンセルする場合はBボタンを押す）.

ただし，すべての騎手に騎乗を依頼できるわけではありません．すでに他の馬に乗ることが決まっている騎手はもちろんのこと，自分の馬が強くないと騎乗してもらえない場合もあります．

一度騎手を選ぶと，その騎手と馬の間につながりができ，次のレースでも優先的に同じ騎手に騎乗を依頼することができます．もちろん，騎手を替えること（乗り替り）もできますが，その場合馬の強さが多少マイナスされてしまいます．

騎手にも関東所属と関西所属の騎手がいて，基本的には美浦所属の馬には関東の騎手が，栗東所属の馬には関西の騎手が騎乗します．

出走を取り消す場合は，サブメニューからもう一度［出馬］を選びます．すると確認のためのサブメニューが表示されるので，出走を取り消すならば［はい］を選択してください．

★4.2.4　番組表

厩舎ステージのサブメニューから［番組表］を選択することで，開催中のレース番組を確認できます．番組表からレースを選ぶと，さらに詳しいレース情報（レースタイトルや賞金額など）が表示されます．

✚字ボタンの左右でその他の開催のレース番組を見ることもできます．関東と関西の番組表を切り替えるには，Ｒボタン（またはＬボタン）を押しながら，✚字ボタンの上または下を押してください．

レース番組は馬齢と獲得賞金額によってクラス分けされ，コース（芝，ダート）や距離（1000～3600m）の違い，負担重量の決め方などによって，以下のようにさまざまに分かれています．また，牝馬だけのレース，牡馬だけのレースもあります．（１年間のレース体系について詳しくは『８．競馬の基礎知識』を参照してください）

○性別による分類

ほとんどのレースは，性別に関係なく出走できますが，中には牡馬限定，牝馬限定のレースもあります．

○馬齢による分類

１月～５月までは，４歳馬だけによるレースと，５歳以上の馬によるレースの２本だてで行われます．６～７月になると，４歳馬はすべてのオープンレースに出走できるようになります．そして，８月になって３歳馬がデビューすると，４歳馬はほとんどすべてのレースで５歳以上の馬と一緒に扱われるようになり，レースは３歳馬だけによるものと４歳以上の馬によるものの２種類になります．

○クラスによる分類

レースのクラス分けは，賞金獲得額によって以下のように分かれています．賞金獲得額とクラスの関係については，『8．競馬の基礎知識』を参照してください．自分の持ち馬がどのクラスに属しているかは，馬のデータに表示されるので，それを参考に出走レースを決めてください．基本的には，自分のクラスおよびその上のクラスのレースには挑戦できますが，レースによっては別の条件が必要なものもあり，廐舎で止められてしまいます．

新馬戦	3歳馬のデビュー戦．その開催中は勝たない限り新馬として扱われるので，2着以下だった馬は開催中は再度新馬戦に出走できる．
未勝利戦	一度も勝ったことのない馬のためのレース．
500万下条件戦	新馬戦または未勝利戦を勝った馬のためのレース．
900万下条件戦	500万下条件を卒業した馬のためのレース．3歳馬にはない．
1500万下条件戦	900万以下条件を卒業した馬のためのレース．3歳馬にはない．
オープン戦	条件戦を卒業した馬のためのレース．

※条件戦には，「特別」と呼ばれるものがあり，「平場」と呼ばれるただの条件戦よりややレベルが高く，賞金額が高く設定されている．条件戦であっても，特別レースには下総特別，グッドラックハンデなどの名前が付けられている．

●特別な出走条件があるレース

「ダービースタリオン」においては，次のレースは以下の条件のうちいずれか1つを満たさないと出走できません．

◆**桜花賞**……アネモネS1～2着，チューリップ賞1～3着，4歳牝馬特別（桜花賞トライアル）1～3着，本賞金1200万以上

◆**オークス**……桜花賞1～4着，スイートピーS1～2着，4歳牝馬特別（オークストライアル）1～3着，本賞金1600万以上

◆**エリザベス女王杯**……クイーンＳ１～３着，サファイアＳ１～３着，ローズＳ１～３着，本賞金1600万以上

◆**皐月賞**……弥生賞１～３着，若葉賞１～２着，スプリングＳ１～３着本賞金1200万以上

◆**ダービー**…… 皐月賞１～４着，青葉賞１～３着，ＮＨＫ杯１～３着本賞金1600万以上

◆**菊花賞**……セントライト記念１～３着，神戸新聞杯１～３着，京都新聞杯１～３着，本賞金1600万以上

◆**宝塚記念**…… 本賞金4000万以上

◆**有馬記念**……本賞金5000万以上

◆ジャパンカップ……本賞金6000万以上

※「本賞金」とは，実際に獲得した総賞金額ではなく，レースのクラス分けに使われる独特な計算方法による賞金額である．詳しくは『８．競馬の基礎知識』参照のこと．

○負担重量の決め方による分類

●馬齢重量戦

馬齢によって負担重量を決めるレース

<table>
<tr><th rowspan="2"></th><th colspan="2">3歳</th><th rowspan="2">4歳</th><th colspan="2">4歳</th><th colspan="2">6歳</th><th rowspan="2">7歳</th></tr>
<tr><th>～10月</th><th>11～12月</th><th>1～5月</th><th>6～12月</th><th>1～8月</th><th>9～12月</th></tr>
<tr><td>牡馬</td><td>53Kg</td><td>54Kg</td><td>55Kg</td><td>56Kg</td><td colspan="2">57Kg</td><td colspan="2">56Kg</td></tr>
<tr><td>牝馬</td><td colspan="3">53Kg</td><td>54Kg</td><td colspan="2">55Kg</td><td colspan="2">54Kg</td></tr>
</table>

●別定戦

賞金または勝利数によって負担重量を決めるレース

●ハンデキャップ戦

実績や相手関係を見て，強い馬には重い重量を，弱い馬には軽い重量を負担させるように，１頭ごとに負担重量を決めるレース

○コースによる分類

●芝

芝コースで行われるレース．一般にスピード馬に有利．

●ダート

ダート（砂）コースで行われるレース．一般にスタミナ馬に有利．

○距離による分類

芝コースでは1000～3600ｍまで，ダートコースでは1000～2400ｍまでさまざまな距離のレースがある．芝では1600～2000ｍ，ダートでは1200～1800ｍぐらいのレースが多い．

厩舎ステージのサブメニューの［タイム］を選択すると，各競馬場のコースごとのレコードタイムが表示されます．

ゲームの中でレコードが更新されると，その馬の名前とタイムがこの画面に表示されます．

中山競馬場

1200	1 07.6	サクラミライ
1600	1 32.2	ダイナアクトレス
1800	1 47.0	ムービースター
2000	1 59.5	スダビート
2200	2 12.1	イクノディクタス
2500	2 30.6	ダイユウサク
2600	2 40.3	キクノフラッシュ
3200	3 19.3	キリスパート
3600	3 44.1	メイショウビトリア
D1200	1 09.2	メイワキミコ
D1800	1 48.5	キヨヒダカ
D2400	2 28.8	ピーチシャダイ

各競馬場のレコード画面は，Ａボタン（順送り），✚字ボタンの右または下（順送り），左または上（逆送り）で切り替えられます．

★4.2.5　放牧

ケガをした馬や，休養が必要な馬は牧場に帰します．馬のデータ画面のサブメニューで［放牧］を選ぶと，その馬は厩舎から牧場に移動します．

一度放牧に出した馬は，最低１ヵ月は入厩することはできません．それ以降の再入厩の時期については，牧場での馬のデータ画面で牧場長の意見を聞いて決めてください．

★4.2.6　引退

出走制限は９歳までですが，競走馬として最も活躍する年齢は３歳～６歳といわれています．７歳を越えて成績が思わしくなくなった馬は引退させた方が良いでしょう．また，４歳未勝利を勝てなかった馬は無条件で引退とします．

なお，優秀な成績（ＧⅠ優勝）の馬であれば，種牡馬として売却することができます．さらにＧⅠを３勝（ただし３歳時のＧⅠを除く）以上していれば，殿堂入りし，メモリアルホースとして名前が残ります．

また，牝馬の場合は，引退後，売却することも，繁殖牝馬として牧場に戻すこともできます．繁殖牝馬となった馬は，セリで購入した繁殖牝馬同様，種付けをして，仔馬を産ませることが可能です．

★4.2.7　馬の並べ替え

入厩馬リストの馬名を並べ替えることが可能です．

①表示位置を変更する馬の名前にカーソルを合わせてSELECTボタンを押す．

②移動先にカーソルを会わせてSELECTボタンを押す．

移動先に他の馬が表示されている場合，２頭の位置は入れ替わります．

4.3　競馬場（レース）

ここでレースを行います．レースの実施に伴い，出馬表やオッズの表示，馬券の購入などを行います．

レースは最高12頭立てで行われます．

レース日程は１年を48週とし，１週につき１日９レースが組まれています．実際のレースは毎週土曜，日曜の２日間行われますが，レース体系を単純にするためにレースは平地のみとし，土日のレースを１日にまとめています．ただし，実際に行われるのは，自分の馬の出走するレースと，その日の関東と関西のメインレースだけです．

レースは関東地区（東京，中山，福島，新潟）と関西地区（京都，阪神，中京，小倉）とで平行して行われます．美浦所属の馬が関西地区のレースに出走する場合，栗東所属の馬が関東のレースに出走する場合は直前入厩となり，遠征先での滞在はできません．

★4.3.1　レースタイトル

競馬場ステージでは，レースの開始前に，そのレースのレースタイトルに続いて，パドックの様子が表示されます．

パドックでは，出走馬の体重の増減がアナウンスされます．パドックを歩く馬の様子にも，その日の調子が反映されます．馬券購入の検討データとして利用してください．

自分の馬の出走しないレースシーンをスキップするには，パドックシーンのレースタイトルの表示中に，Bボタンを押してください．Aボタンを押して，出馬表が表示された後では，レースのスキップはできません．

自分の馬の出走しているレースのパドックシーンでAボタンを押すと，パドックシーンのみスキップします．

★4.3.2　出馬表画面

レースに出馬する馬の枠番，馬番，馬名，予想，性齢，重量，騎手名，重適性，脚質，毛色が表示されます．
表示されていない部分は，十字ボタンの左または右で表示できます．

3　3歳新馬　1000m（右・芝）

枠	番	馬名	予想	性齢	重量	騎手
1	1	マイムサンディー	: : : :	牝3	53	あずま
2	2	アデレード	: : : :	牝3	53	えびな
3	3	センコウスピリット	○◎◎◎	牡3	53	おたべ
4	4	メジロブランシュ	△○▲△	牝3	53	すぎうら
5	5	マイティモナーク	△△△▲	牡3	53	たまき
6	6	マリンジェット	▲▲○○	牡3	53	えど
6	7	ヴィーブシンガリ	: : : :	牡3	53	はしのと
7	8	エンジェルハート	◎:△:	牡3	53	しばたま
7	9	ビバリーヒルズ	:△: :	牝3	53	てらしま
8	10	メジリカイモン	: : : :	牡3	53	つちや
8	11	カンセイヒカリ	△: : :	牝3	53	これた

●枠番（枠色）
●馬番
●予想
●騎手の負担重量
●重馬場の適性
●脚質
※画面の右側に表示

○枠番（枠色）

各馬の枠番号を表します．枠番号は最大８までで，９頭立て以上のレースでは，２頭ずつ同じ枠番号となります．枠にはそれぞれ固有の色が決められており，騎手はその色の帽子をかぶって担当の馬に騎乗します．

１枠（１番）	□白	５枠（５番）	黄
２枠（２番）	■黒	６枠（６番）	緑
３枠（３番）	赤	７枠（７番）	橙
４枠（４番）	青	８枠（８番）	桃

○馬番

各馬の出走番号です．『ダービースタリオン』では，レースは最高１２頭立てで行われるので，馬番の最大は１２です．

○予想印

４人の競馬評論家によるレースの予想印です．もちろん予想は必ずしも結果にはつながりませんが，馬券を購入するときの参考にしてください．４人それぞれ予想に特徴があるので，傾向を調べてみるのも面白いでしょう．

◎	本命（もっとも勝つ確率が高いと思われる馬）
○	対抗（本命を負かし得る２番手の馬）
▲	単穴（勝てる可能性があるので注意したい3,4番手の馬）
△	連下（２着までに来そうな穴馬）

○騎手の負担重量

各馬が背負う斥量です．負担重量の決め方には，馬齢／別定／ハンデなどいろいろな方式があり，レースによって異なります．もちろん負担重量は軽い方が馬は楽に走れます．

○重馬場の適性

雨によって馬場が重くなると，これを苦手とする馬がでてきます．重適性は，重馬場が得意かどうかを示す指標です．◎，○，△の順で重馬場が得意です．レース時の馬場状態が「重」

または「不良」のときは，このマークに注意してください．「稍重」の場合はそれほど影響はありません．

○脚質

馬の血統や気性，レース展開などによって，走り方に特徴が生じます．これを「脚質」といい，ふつうは以下の5パターンに分類します．ただし，脚質は絶対的なものではなく，馬の成長によって脚質そのものが変わることもありますし，騎手の指示やその時の状況によって脚質と違った走り方もします．レース展開を予想するときの目安として利用してください．

★逃げ（　　→）	スタートから先頭を走るタイプ
★先行（　→　）	先頭集団で走るタイプ
★差し（→　　）	中団で追走し最後の直線で先頭にたつタイプ
★追込（→　　）	後方から追走し最後の直線で追い込むタイプ
★自在（→→→→）	逃げから追込まで，いろいろな脚質を使えるタイプ

競馬場のサブメニューは，この出馬表の画面かオッズ画面で表示できます．

①Bボタンを押す．

8 ステイヤーズS　3600m（右・芝）

出馬表画面へ
オッズ画面へ
馬体重の表示
投票カードの表示
レース実況画面へ
録画

★4.3.3　騎手への指示

騎手への指示は，出馬表画面で行います．

①カーソルを自分の馬に合わせてＡボタンを押す．

②騎手への指示を選択する．

指示には，次の６種類があります．出馬表に表示される脚質を参考に，指示を決めてください．よくわからない場合は，騎手に任せるとよいでしょう．

指示		内容
◆乗り方は任せる	➡	騎手に任せる
◆とにかく逃げろ	➡	“逃げ”の指示
◆なるべく前に行け	➡	“先行”の指示
◆道中は中団待機	➡	“差し”の指示
◆抑えて直線勝負	➡	“追込”の指示
◆この馬をマーク	➡	ある１頭をマーク （マークする馬を聞かれる）

指示を出さない場合，騎手は馬の脚質に合わせた騎乗を行います．また，新馬の場合は，基本的には“逃げ”が指示されます．

★4.3.4　オッズ画面，馬体重の表示と馬券の購入

オッズとは，賭けたお金が何倍になるかを示す割合いです．

オッズ画面を表示するには，競馬場のサブメニューから［オッズ］を選択します．オッズ画面では，単勝式／複勝式，枠番連勝，馬番連勝の各オッズが表示されます．

各オッズ画面は，Ａボタンまたは，✚字ボタンの上または下で切り替わります．

出走馬の馬体重をチェックするには，競馬場のサブメニューから［馬体重］を選択します．すると，画面には小さなウィンドウが開き，馬体重が表示されます．

①サブメニューの［馬体重］を選択する．

馬体重のウィンドウは，Ｂボタンによって閉じられます．

馬券を購入するには，競馬場のサブメニューから［投票］を選択します．投票はマーク方式で行います．記入方法は，中央競馬のマークカードとほぼ同じです．

②サブメニューの［投票］を選択する．

③マークカードに，馬券の種類，投票する番号，金額を記入する．

最後の金額を記入すると，画面の上部には購入した馬券が表示されます．一度購入した馬券を取り消すことはできません．購入をキャンセルするには，最後の金額を記入する前に，Ｂボタンを押してください．

馬券は最高６枚まで購入できますが，枠連，馬連については，１枚で３通りの組み合せを購入できます．単勝，複勝については，１枚で１頭分の馬券しか購入できません．

★4.3.5　レースＶＴＲの録画

レースＶＴＲを録画しておくことで，レースの結果をいつでも再生して楽しむことが可能です．

①競馬場サブメニューの［録画］を選択する．

②<録画>ボタンを選択する．

③録画するテープを選択する．

テープ１本に１レース分の録画が可能です．すでに録画済みのテープを選択すると，そのテープにはその後行われるレースが上書きされます．なお，レースＶＴＲの再生は牧場ステージで行います．

カセット本体の３つの牧場のＶＴＲデータはひとつで，共通のものです．

★4.3.6　レース

実際に馬が走るレースの実況中継を行います．自分の馬は，騎手の帽子の色（枠の色）と勝負服の色（赤）で判断します．レースが終わると，１着馬のタイム，１着から５着までの着順と着差，配当などのレース結果を表示します．

●決算

レース結果に応じて，賞金や出走手当，馬券を購入した場合は払戻金などが入ります．Ａボタンを押すと先に進みます．

●アクシデント

競馬に事故はつきものですが，無理な調教／レースをして，馬に疲労が蓄積していると，故障する度合が高くなります．アクシデントには次のものがあります．

◆**骨折**……足の骨を折ることです．全治３ヵ月～１２ヵ月

◆**ソエ**……すねに当る部分にコブができてしまいます．全治１ヵ月～４ヵ月

◆**屈けん炎**……屈けんに炎症を起こして足が腫れてしまいます．全治２ヵ月～６ヵ月

◆**ハ行**……普通に歩けない状態のことです．全治２週間～８週間

◆**予後不良**……直る見込みのない故障で，安楽死の処置がとられます．

アクシデントは，調教中またはレース中に起こります．故障した馬は放牧して直るのを待った方がよいでしょう．再入厩の時期については，牧場でその馬のデータ画面を見て，牧場長の話を聞いて決めてください．なお，屈けん炎は，一度発生すると再発しやすくなります．

●タイムオーバー

出走したレースでタイムオーバーする（１着馬から２４馬身以上離される）と，１カ月間の出走停止となります．

4.4　ブリーダーズカップ（対戦モード）

ダービースタリオンでは，プレーヤーは自分の所有馬を他のプレーヤーの所有馬と対戦させることが可能です．プレーヤー同士が互いの馬を対戦させるには，ブリーダーズカップと呼ばれるプライベートなレースに出走させます．

ダービースタリオンには，

■ブリーダーズカップマイル（芝1600Ｍ：東京競馬場）
■ブリーダーズカップクラシック（芝2400Ｍ：東京競馬場）
■ブリーダーズカップダート（ダ2100Ｍ：東京競馬場）
■ブリーダーズカップディスタンス（芝3200Ｍ：東京競馬場）

という４種類のレースが用意されています．ブリーダーズカップには，４歳の６月以降に出走可能となり，故障中の馬は出走できません．また，レースを行うには，最低５頭の出走馬が必要です．

ブリーダーズカップはゲームとは別個に行われるため，レースの結果はゲームの内容や馬の成績には影響しません．

ただし，ブリーダーズカップのための調教はゲームの中で行います．調子が最高潮となったところでブリーダーズカップを行うか，あるいはその時点のデータを登録コードとして出力しておきます．

★4.4.1　出走の準備

自分のカセットを使用して，ブリーダーズカップを行う場合は，特別な操作は必要ありません．自分の馬を，他のプレーヤーのカセット上で行われるレースに出走させる場合のみ，以下の操作が必要となります．

出走の準備は，通常のゲームの中で行います．

まずは，出走を希望する馬のデータを登録コードとして出力します．登録コードの出力には，１頭につき100万円が必要です．

①入厩馬のデータ画面のサブメニューから［ＢＣ登録］を選択する．

②確認のサブメニューから［はい］を選択する．

③馬の登録コードが画面に表示されるので，その登録コードを紙などに書き留めておく．

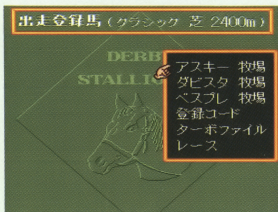
＊登録コードを再度画面に表示するには，また，100万円が必要となります．注意してください．

自分のカセット上で行うブリーダーズカップに出走する場合，登録コードは必要ありません．自分の牧場から直接ブリーダーズカップに登録できるからです．しかし，通常のゲームを進めてしまうと，馬の状態も変化してしまいます．ゲームとブリーダーズカップを並行してプレイする場合，ある時点の馬のデータを保存しておきたい場合などには，登録コードを出力しておきます．

また，ターボファイルを使用する場合には，登録コードの出力は必要ありません．

★4.4.2　ブリーダーズカップの開催

ブリーダーズカップを行うには，ゲームをいったん終了し，再スタートします．

①起動画面で，［ブリーダーズカップ］を選択する．

②サブメニューからレースの種類を選択する．

③出走馬を登録する．

出走馬の登録方法には，以下の3種類があります．

●カセットの中の自分の牧場の馬を登録する：

登録メニューから，自分の牧場名を選択してください．画面下部に競走馬の名前一覧が表示されたなら，その中から出走させたい馬を選択します．

●登録コードを登録する.

登録メニューの［登録コード］を選択し，書き留めておいた登録コードを入力してください．画面下部に登録コードを入力した馬の名前が表示されたなら，その中から出走させたい馬を選択します．

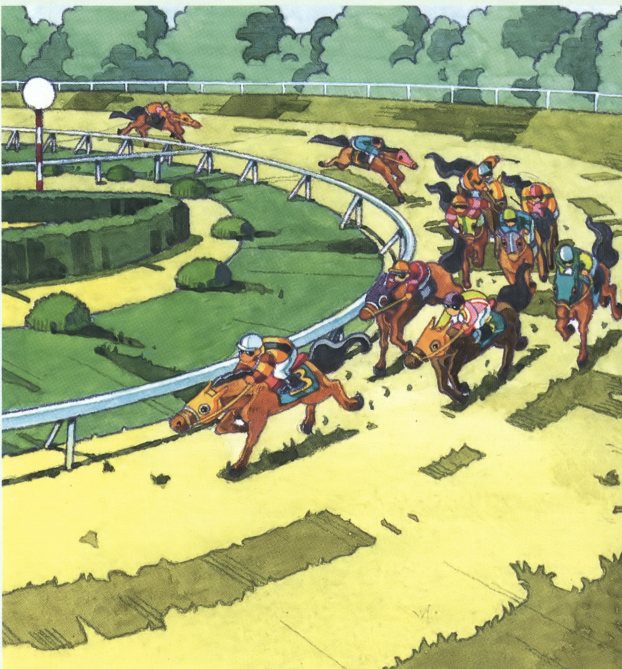
●ターボファイルに保存してある馬のデータを登録する.

登録メニューから，出走させたい馬を選択してください．画面下部に競走馬の名前一覧が表示されたなら，その中から出走させたい馬を選択します．

そして，登録馬が5頭以上揃ったならレースを開催できます．

④［レース］を選択する.

ブリーダーズカップは，通常のレース同様，パドックシーンから始まります．ただし，ステークスステージでは，騎手への指示，オッズの表示および馬券の購入はできません．純粋にレースのみをお楽しみください．

なお，騎手が重複した場合には，その騎手が騎乗馬を選択し，残りの馬は乗り替わりとなります．

5．ターボファイル

別売りのターボファイルII，及びターボファイルアダプターを同時に利用すると，カセットのデータをそのまま外部に保存できます．ターボファイルIIはスーパーファミコンに接続して使うRAM（記憶装置）で，同時に4人分のデータを記憶できるので，友達と並行してゲームを楽しめます．

また，ターボファイルにデータのバックアップがとってあれば，万一の事故でカセット内のデータが破壊された場合も安心です．

詳しい使用方法は，ターボファイルのマニュアルを参照してください．

ゲームデータは，ターボファイルの1つのバンクに1つ，ＶＴＲデータは，1つのバンクに最大3つまで保存できます．1つのＶＴＲデータには10レース分のレース結果が録画されています．

ターボファイルがつながっていなかったり，データが入っていないと「ターボファイルが接続されていません」，「データが見つかりません」というメッセージが表示されます．なおゲームを終了する場合は「終了」メニューを選択し，画面の表示にしたがって電源を切りゲームを終了してください．

6．資金繰り

資金は最初に1500万円与えられます．この資金は支出と収入によって変わっていきます．月末に資金が0円になってしまったらゲームオーバーです．

①支出

出費には，馬の飼育料や委託料，種付け料，市場で購入する馬の代金（2歳馬，繁殖牝馬），馬券の購入費などがあります．

●飼育料／委託料

飼育料は馬が牧場にいる間にかかるお金で，１頭につき月10万円です．

委託料は馬が厩舎にいる間にかかるお金で，１頭につき月40万円です．

いずれも，月末に支払われます．

●種付け料

種付けは毎年４月に行われます．種付け料は種牡馬の血統や実績によって異なります．なお，種付けしても不受胎の場合があります．

●購入費

市場で購入できる馬には，２歳馬（４月～９月）と繁殖牝馬（10月～３月）がいます．それぞれ，血統などによって金額が異なります．市場には常に４頭の馬が出され，毎週１頭ずつ入れ替わります．

●馬券

競馬場で「投票」を選ぶと，レースの投票券（馬券）が購入できます．馬券には，単勝式・複勝式・枠番連勝・馬番連勝の４種類があり，１点につき1000円単位で25万円まで購入できます．

②収入

収入には，馬の売却代，レースの賞金と出走手当，勝ち馬投票券の払い戻しなどがあります．

●馬の売却代

売却できる馬は，牝馬とデビュー前の馬です．ただしデビュー後の馬でも，牝馬は繁殖牝馬として売却でき，また，牡馬でもＧＩレースで勝つと種牡馬として売却することができます．

●レースの賞金と出走手当

賞金は1着～5着までの馬に支払われます．賞金額の20％は，進上金として調教師や騎手に支払うので，実際の収入は額面の80％となります．また，着順に関係なく，完走した馬には出走手当として一律30万円が支払われます．

●払戻金

投票した馬券が的中した場合は，そのレースの終了後に払い戻しが受けられます．払い戻し額は，「購入した金額×最終オッズ」です．

7．実戦テクニック

ここでは実際にゲームを進めながら，ちょっとしたコツを紹介します．進め方のわからない人は，この通りにやってみてください．「レースだけを楽しみたい」という方は，“9.”の手順からやってみてください．

※ゲームを進める

✚ボタン	メニューの選択．
Ａボタン	メニューの決定．
Ｂボタン	１つ前のメニューに戻る．

●1.まずは牧場へ

最初は牧場に行きます．自分の繁殖牝馬のデータを確認しましょう．

●2.種付けか？　２歳馬を買うか？

４月なので種付けをします．または，市場に手頃な２歳馬がいたら購入しても良いでしょう（お金がたりない場合は牝馬を売ってしまうのも手です）．

●3.出産を待つ

種付けをした場合は５月までカレンダーを進めて，牧場で受胎の確認をしましょう．受胎していたら翌年の４月までカレンダーを進めて牧場で出産をチェックします．

●4.仔馬誕生！　名前を付ける

仔馬が生まれたら名前を付けて，２年先の５～６月までカレンダーを進めます．２歳馬を買った場合も名前を付けて，翌年の５～６月までカレンダーを進めます．

●5.いよいよ入厩

３歳の５月を過ぎたら，馬の様子を見て厩舎に移します．

●6.いざ厩舎へ

メインメニューから厩舎に行って，入厩した馬の様子を見ます．

●7.仕上がりは調教次第

馬の体調や調教師の意見を参考にしながら調教します．カレンダーを進めつつ行ってください．普通は１週間に１度調教します．

●8.どのレースに出そう？
馬の体調や調教の様子が良くなったら，レース番組を見てどのレースに出走させるか決めます．出馬登録と騎手の選択を忘れずに．

●9.競馬場へ急げ！
レースを行うのは競馬場です．メインメニューから「競馬場」に行きましょう．

レースタイトルが出たらAボタンで，出走画面に入ります（次のレースにスキップする場合はBボタン）．

●10.出馬表をチェック
「出馬表」で，自分の馬の枠順や斤量を確認．他の馬の顔ぶれや評論家の予想などもチェックしてから，騎手に乗り方を指示します．自分の馬の出ないレースでは，自分なりに予想してレースを楽しみましょう．

●11.オッズも確認
「オッズ」で，単勝式・複勝式や連勝複式などのオッズを確認します．馬券購入の参考になるとともに，各馬の人気が分かります．

●12.馬券を買おう
「投票」で，馬券を購入します．自分の馬が出走している場合は，ご祝儀として自分の馬の単勝馬券や複勝馬券を10000円くらい買ってみるのも良いものです．

●13.さあレース開始！
「レース」を選択して，レースをスタートさせます．あとはじっくり競馬観戦．実況放送でレースのゆくえを見守りましょう．

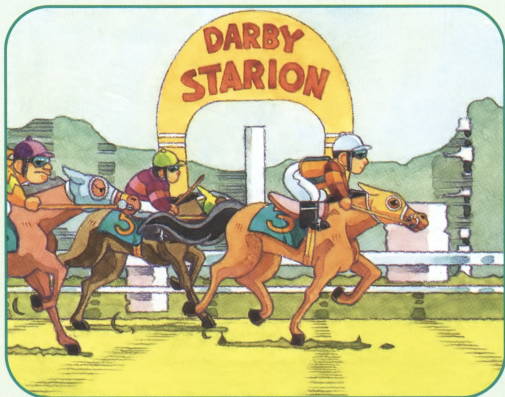
●14.そして結果は？
各馬がゴールすると，1着から5着までの馬の着順と着差，払い戻し金などが表示されます．また，自分の馬が勝った場合には表彰されます．

●15.決算はいかに？
予想が的中し，あなたが買った馬券が当ったときには払い戻し金が支払われます．
自分の馬が出走していた場合は，賞金などが支払われます．

●16.次のレースへ

レース終了すると，次のレースに進みます．9.と同様そのレースを行うならもう１度Ａボタンを，飛ばして先に進むならＢボタンを押してください．その日のレースがすべて終了すると，カレンダーは自動的に次の週に進みます．

●17.そして再び廐舎や牧場へ...

入廐している馬は，再び廐舎で調教を積み，次のレースに出走します．レースの賞金などでお金がたまったら，牧場で２歳馬（４月〜９月）や繁殖牝馬（10月〜３月）などを購入したり，繁殖牝馬に種付けをしたり（４月のみ）して，強い馬作りを目指してください．そして....いつの日かダービーや有馬記念を制覇しましょう！

8．競馬の基礎知識

ここでは，競馬全体のしくみについて簡単に説明します．
日本の競馬には，中央競馬会が主催する「中央競馬」と，都道府県や地方団体などが主催する「地方競馬」とがあります．このゲームは，中央競馬のシミュレーションなので，ここでも中央競馬のシステムについて説明します．説明はゲームの設定に即して行いますので，実際のシステムとは多少異なります．

●出走まで

競走馬は牧場で生産されます．牧場では数頭の繁殖牝馬（肌馬）を持ち，毎年４月に種牡馬とかけあわせて種付け（交尾）を行います．競走馬の能力は，血統によるところが大きいため，牧場ではかけあわせる種牡馬を慎重に選びます．もちろん血統のよい種牡馬やレース実績のある種牡馬は種付け料が高くなります．なお，受胎率は80％程度なので，種付けをした馬がすべて受胎するとは限りません．
受胎した牝馬は翌年の春に出産します．馬の年は「数え年」で勘定されるので，生まれたばかりの仔馬は，当歳（１歳）ということになります．当歳の馬は母馬と一緒に放牧されますが，年が明けて２歳になると母馬とは離され，調教が開始されます．まず人を乗せることに慣れ，徐々に距離とスピードを増やして「走る」ことを覚えてゆきます．３歳になって体や足がしっかりできあがり，レースに出走できるようになったら，牧場から廐舎に入ります（入廐）．もちろん廐舎でも調教は続けられます．

●デビューから引退まで

初めてのレースを「新馬戦」といいます．この新馬戦は３歳の８月（実際には７月頃）に始まり，その年一杯行われます．新馬戦に勝った馬は次のクラスに進みますが，負けた馬は「未勝利戦」という，勝ったことのない馬同士のレースに出走します．また，年が開けると３歳馬は４歳になるわけですが，４歳になると「新馬戦」はなくなり，初めてのレースでも「未勝利戦」に出走することになります．

一方，新馬戦や未勝利戦を勝ち上がった馬は，3歳の9月までは「オープン戦」，10月以降4歳の5月までは「500万下条件戦」というレースに出走します．そこで勝てばオープンクラスに進むわけですが，6月からは「900万円下条件戦」というレースが新たに設けられるので，それ以降は，3勝した馬でないとオープンクラスに進めなくなります．4歳の7月まではこのようなクラス分けでレースが行われますが，8月になって次の3歳馬がデビューし始めると，今度は年上（5歳以上）の馬と一緒にレースをしてゆくことになります．そして，「1500万円下条件戦」というレースが新たに設けられます．

すなわち，毎年7月までは4歳馬だけによるレースと5歳以上の馬によるレースに分けられていますが，8月になって3歳馬がデビューすると，3歳馬だけによるレースと4歳馬以上の馬によるレースに分けられる，というわけです（表1参照）．

なお，「500万下」や「900万下」という条件は，本賞金と呼ばれる収得賞金額によるものです．これは，実際に獲得した総賞金額とは異なり，独特の計算方法によって算出されます．まず，加算されるのは，1着賞金と重勝競争の2着賞金だけで，賞金額が1000万円以上のときはその半額，400万～1000万円未満のときは400万円，400万円未満のときはそのままの額が加算されます（表2参照）．このとき10万円未満は切捨てられます．また，4歳馬（および6月までの5歳馬）については，額面通りの収得賞金額でクラスを分けますが，7月以降の5歳以上の馬（または6月までの6歳以上の馬）については，収得賞金額1000万円以下の馬が「500万下」，1001万～1800万円以下の馬が「900万下」，1801万～3000万円以下の馬が「1500万下」，それ以上の馬が「オープン」ということになります（表3参照）．

故障して走れなくなってしまった馬や成績が不振な馬などは，引退することになります．出走できる馬齢は9歳までですが，年をとると競走能力が衰えるため，実際にはもっと早くに引退する馬が多いようです．ただし，4歳の9月までに1勝もできなかった馬は自動的に引退となります．レースでよい成績を残した馬は，現役を引退しても種牡馬になれます．

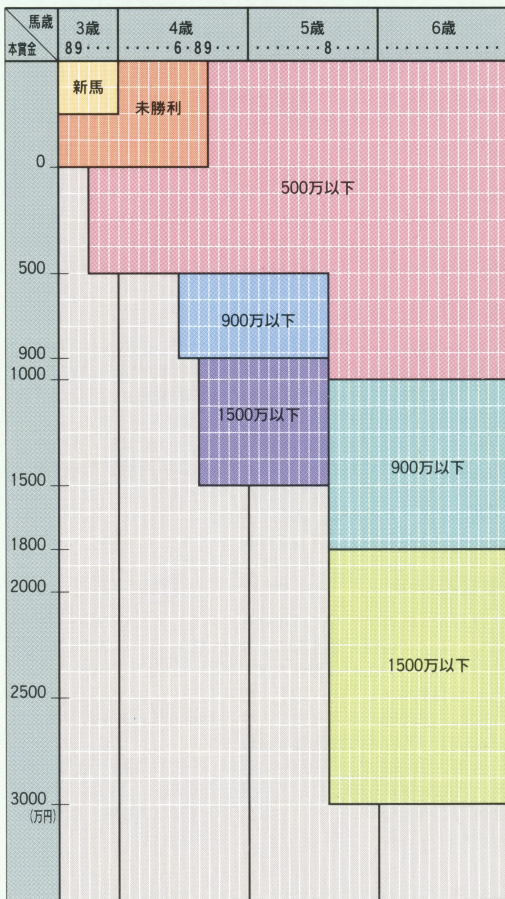
●表1

レース＼月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3歳新馬								○	○	○	○	○
3歳未勝利									○	○	○	○
3歳500万下										○	○	○
3歳オープン								○	○	○	○	○
4歳未勝利	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
4歳500万下	○	○	○	○	○	○	○					
4歳900万下						○	○					
4歳オープン	○	○	○	○	○	○	○					
4歳上500万下								○	○	○	○	○
4歳上900万下								○	○	○	○	○
4歳上1500万下								○	○	○	○	○
4歳上オープン						○	○	○	○	○	○	○
5歳上500万下	○	○	○	○	○	○						
5歳上900万下	○	○	○	○	○	○						
5歳上1500万下	○	○	○	○	○	○						
5歳上オープン	○	○	○	○	○							

（注意：6，7，9，10，11月には，4歳馬だけによるオープンレースもあります）

●表2

本賞金額	加算される額
1000万円以上	その半額
400万円以上1000万円未満	一律に400万円
400万円未満	そのままの額

＊10万円以下は切捨て

●ローテーション

デビューしてから引退するまで，馬は自分の実力に応じたクラスでレースを行います．もちろん，その間も調教は続けられます．競走馬も野球のピッチャーと一緒で，「ローテーション」が大事です．あまり続けてレースに出すと，馬に疲労がたまって成績不振になったり，故障の原因となります．ローテーションは，馬の体調や調教の様子を見て決められますが，大体中２週（３週間に一度出走）～３週（月に１度出走）が一般的なようです．もちろんタフな馬や疲れやすい馬もいるので，実際にはいろいろなローテーションがとられています．

疲れがたまった馬や故障の手当をした馬は，何カ月か放牧に出されることもあります．放牧されてリフレッシュした馬は，再び厩舎で調教されてレースに出走することになります．

●競馬場と所属

中央競馬のレースは，関東と関西の２つに分かれて開催されます．したがって，厩舎も関東厩舎と関西厩舎に分かれており，３歳以降の入厩時に関東所属馬（関東馬）となるか，関西所属馬（関西馬）となるかが決まります．

レースを行う競馬場は全国で複数あり，基本的に関東所属馬は関東地区の競馬場で，関西所属馬は関西地区の競馬場でレースに出走します．ただし，GⅠレースやそのトライアルレースに出走する場合は，遠征を行います．次ページにゲームで使っている競馬場を紹介します．

●重勝競走（グレードレース）について

オープン戦の中でも，特に定められたいくつかのレースのことで，伝統や格式／賞金額などによって，レベルが高い方からGⅠ，GⅡ，GⅢの３種類があります．この“G”は「グレード」の頭文字で，「格」という意味です．グレードレースに勝つことは競走馬の名誉となり，中でも特にGⅠレースを制することはすべての馬の最終的な目標です．

なお，目指すグレードレースは，各馬の馬齢や適性距離，レースの開催時期などによって違ってきます．このゲームで組まれている主なグレードレースについては，『付録．競馬カレンダー』をご覧ください．

場名	所属	コース	1周距離
東京競馬場	関東	左回り	芝2072m
●ゴール前の直線は日本一長い(500m).			
中山競馬場	関東	右回り	芝1839m
●ゴール前に急な昇り坂がある.			
福島競馬場	関東	右回り	芝1600m
●小回りで，直線が短い.			
新潟競馬場	関東	右回り	芝1800m
●平坦なコース．直線は長い.			
京都競馬場	関西	右回り	芝1910m
●第3コーナーに昇り下りの坂がある.			
阪神競馬場	関西	右回り	芝1712m
●深い芝とゴール前の坂が特徴.			
中京競馬場	関西	左回り	芝1600m
●東京以外では唯一の左回りコース			
小倉競馬場	関西	右回り	芝1624m
●平坦な小回りコース.			

●馬券の種類

馬券の種類には，1着馬を当てる「単勝式」，3着までに入る馬を当てる「複勝式」，1着馬と2着馬の組み合せを枠番によって当てる「枠番連勝式」，1着馬と2着馬の組み合せを馬番によって当てる「馬番連勝式」の4種類があります.

ただし，8頭立て以下のレースでは，馬番連勝馬券は発売されません.

○単勝式

1着馬を当てる馬券です.「馬券の基本」といわれている投票券です.

○複勝式

その馬が2着（5～7頭立て），または3着（8頭立て以上）までに入ればよい，という馬券です．払い戻し額は低くなりますが，当る確率はぐっと高くなります.

○枠番連勝式

1，2着馬または2，1着馬の組み合せを，枠番によって当てる馬券です．1，2着の順序は関係ないので，たとえば4－5でも5－4でも的中です．当る確率は低くなりますが，それだけ配当も高く，人気のある馬券です．省略して「枠連」とも呼ばれます．

○馬番連勝式

1，2着馬または2，1着馬の組み合せを，馬番によって当てる馬券です．

9. アドバイス

●アドバイス1　生産

競走馬の目標の1つにダービー制覇があります．ただし，ダービーの距離は2400m．レースとしては長距離に属します．もし，ダービーに勝てる馬を生産したければ，当然ながら，2400mの距離を得意とする種牡馬を選んだほうが有利に決まっています．

しかし，ここで問題となるのは繁殖牝馬との相性です．繁殖牝馬がスピード血統が強い場合，無理に長距離血統の種牡馬をかけあわせたとしても，スピード，スタミナを兼ね備えた産駒が生まれるとは限りません．むしろ，その逆の方が多いようです．

ただし，スタミナ血統にスピードを補ったり，スピード血統にスタミナを補う方法がまったくないわけではありません．かけあわせる馬同士の何代か前の先祖が同じ場合には，その先祖の持つ特性が産駒に反映されることがあります(クロス)．それほど血統的に優れていない馬同士の配合であっても，クロスいかんによって，とてつもなく強い馬が生まれることもあります．

この辺りの事情については，現実の競馬となんら変わりません．高い馬同士を配合させて強い馬を作るだけでなく，血統を考慮しながらあのオグリキャップのような奇跡の名馬を作り出してください．

また、スーパーファミコン版ダービースタリオンでは、優れた産駒が産まれる可能性の高い、血統の組み合せパターン（ニックスと呼ばれる）もサポートされています。ノーザンダンサー系の繁殖牝馬に相性の良い血統は何か？トニービンの相手はどんな血統の牝馬が良いか？

血統的背景も考慮しながら配合を行うことで、ダービースタリオンの世界はさらに広がります。

●アドバイス2　調教とローテーション

馬の能力を100%発揮させるには，その馬にあった調教方法をとるしかありません．どんなに強い馬であっても，調子が悪ければ大レースには勝てません．その調子の良し悪しを判断したり，調子を整えるのが調教の役目です．

ここ1番の大レースに勝つためには，十分な調教を積んで最高の調子でのぞまねばなりません．しかし，能力は高くても，

足元の弱い馬もいます．こうした馬に強い調教をし続けると骨折したり，ときには死んでしまうことさえあります．調教は少なすぎても，多すぎてもよくないのです．

また，馬にも調子の波があります．得意な距離のレースは1開催に1レースあるかないかですから，できる限り登り調子でレースに挑みたいものです．ましてや，そのレースが一生に一度のダービーだったりしたらなおさらです．もし目的のレースが決まっているなら，ローテーションを考えながら，調教スケジュールをたてることも必要です．目標となるレースの間隔が長ければ，思い切って放牧に出してしまうという手もあります．かなりの確率で，馬体はリフレッシュします．

しかし，そこまで気を使ってダービーを目指して調教を積んだ馬がダービーの直前で体調を崩してしまうこともありえます．能力が高く，足元が丈夫で強い調教に耐え，レース後の回復力も高いなどという馬は皆無です．それだからこそ，調教の重要性はさらに増すのです．

●アドバイス3　レースの選び方と乗り方の指示

競走馬にはそれぞれ得意な距離があります．母馬やクロスの影響で父親とは違った脚質を持つ子供が生まれこともありますが，ふつうは父馬の性質を受け継ぎます．

本来は長距離が得意なはずなのに，短距離レースばかり使われて，未勝利戦も勝ち上がれない馬もいるかもしれません．どうしてもよいレースができないときには，いろいろな距離のレースも試してみるといいでしょう．また，芝やダートの適性を試してみる価値もあるでしょう．

レースでの乗り方の指示は，レース展開やその馬の性格によっても違ってきます．ふつうは，先行タイプの馬が多いときには，追い込み馬が有利で，先行タイプの馬が少ないときには逃げ馬が有利といわれています．しかし，気が弱く，馬込みを嫌うためになにがなんでも先頭を走らなければ能力を発揮できない馬もいますし，気が悪く，先行すると前半でスタミナを使い果してしまうために追込み専門でなければ力を発揮できない馬もいます．騎乗を依頼する騎手の力量が高い場合，乗り方を任せてしまえば，そうした馬の性格を考えた乗り方をしてくれます．

しかし，オーナーはあくまであなたです．3，4歳時に余裕があるならば，馬の性格を見極めるため，いろいろな乗り方を試してみてもいいでしょう．あるいは，能力的に一枚上手の相

手と戦うときには，一発逆転の大逃げを打ったり，後方待機を指示してみるのも１つの手です．

●アドバイス４　楽しく遊ぶために

このゲームの目的は，オーナーであるあなたが，自分の所有馬によってすべてのＧＩを獲得することです．かつてのシンボリルドルフのような完璧な馬を生産し，一頭の馬によるＧＩ制覇を目指すことも，短距離，中距離，長距離のスペシャリストを育て，それぞれにＧＩを獲得させることも，すべてはオーナーであるあなたの思うがままです．

強い馬を生産するための近道は，優秀な繁殖牝馬を手に入れることです．そのための資金を稼ぐ方法もいくつか用意されています．

◆オーナーとして市場購入馬を走らせて，賞金を稼ぐ方法．
◆ブリーダー（生産者）として繁殖牝馬や生産馬を市場で売買する方法．
◆オーナー兼ブリーダーとして，自分の生産馬を走らせ，賞金を稼ぐ方法．
◆競馬ファンとして馬券で稼ぐ方法．

もっとも，１番高価な種牡馬と１番高価な繁殖牝馬をかけあわせたからといって，無敵の馬が生まれるわけではありません．どんなに安い馬にも潜在能力はあるのです．隠れた能力を引き出すことで，第２のハイセイコー，第２のオグリキャップを送り出す‥‥実は，そうしたオーナー，ブリーダーの醍醐味を味わうことも，このゲームの隠された愉しみの１つなのです．

10. 競馬用語

●あれる
レースが人気通り決らないこと．払戻金の高いレースになること．

●一杯
レース中に使われるときは，それ以上加速できない状態．余力を出し切って，バテ気味のようすを表す．調教時に使われるときは，思いきり追うようすを表す．

●いれこみ
馬に気合いが乗りすぎて，興奮しているようす．

●インブリード
血統に同一の祖先があること．3×4などと表し，3代前と4代前に同一の祖先が入っていることを示す．

●追い切り
レース直前の調教のこと．レース時に最高の状態に仕上げるために，普通はレースの3日前くらいに最終調教（追い切り）を行う．

●オッズ
馬券の払戻し倍率のこと．本命馬や人気のある馬の倍率は低くなる．オッズの高い馬のことを「穴馬」などと呼ぶ．

●折り合う
騎手と馬の呼吸がうまく合っていること．馬が騎手の指示通り落ち着いて走っているようす．

●かかる
馬が騎手の指示通り走らずに，先に行きたがるようす．馬にはレースのペース配分は分からないので，かかってしまった馬は最後にバテてしまうことが多い．

●しかける
レース中，騎手が馬に気合いを入れてスパートすること．

●しぼる
太めの馬を調教して，体重を減らし馬体を仕上げること．

●出遅れ
レースのスタート時に出遅れること．非常に不利．

●はみ
馬が口にはさんでいる鉄製の輪で，騎手のもつ手綱につながっている．騎手は手綱を通して，はみに「行け」「止まれ」などの指示を出している．

●ひとたたき
追い切りのこと．「もうひとたたきで仕上がる」などのように使う．

●放牧
馬を牧場に戻して，自由気ままに過ごさせること．レースの疲れを癒したり，故障の治療後のリハビリテーションのような働きがある．

●万馬券
払戻金が１万円を超える馬券のこと．

●レース間隔
出走してから次走までの時間的間隔のこと．たとえば，２週間の間隔を取ることを「中一週」と表現する．

付録：競馬カレンダー

ここでは，１年間のレース体系と，牧場での動きなどをまとめてカレンダーにしてあります．レース体系は，馬齢別に，GⅠレースを頂点とした主なレースを載せました．古馬（５歳以上の馬）のレース体系は，短距離馬用と中／長距離馬用の２種類に分けてあります．

このカレンダーを参考に，手持ちの馬の血統や調教の様子，戦績なども考慮して，各々の馬に最も適したローテーションを組んでください．

■３～４歳牡馬の三冠への道

	関東	関西
8月1週	（新馬戦スタート）	
8月4週	新潟３歳S(G3) 1200m	小倉３歳S(G3) 1200m
10月3週		デイリー杯３歳S(G2) 1400m
11月2週	京成杯３歳S(G2) 1400m	
12月1週	★★★★朝日杯３歳S(G1) 1600m（中山）★★★★	
12月4週		ラジオたんぱ杯３歳S(G3) 2000m
1月2週	京成杯(G3) 1600m	
1月3週		シンザン記念(G3) 1600m
2月2週		きさらぎ賞(G3) 1800m
2月3週	共同通信杯(G3) 1800m	
3月1週		アーリントンカップ(G3) 1600m
3月2週	弥生賞(G2) 2000m	
3月4週	若葉S 2000m	
4月1週	スプリングS (G2) 1800m	毎日杯 (G3) 2000m
4月4週	★★★★皐月賞(G1) 2000m（中山）★★★★	
5月2週	青葉賞(G3) 2400m	
5月3週	ＮＨＫ杯 (G2) 2000m	京都４歳特別 (G3) 2000m
6月2週	★★★★ダービー(G1) 2400m（東京）★★★★	
	（夏期開催）	
9月2週		神戸新聞杯(G2) 2000m
9月3週	セントライト記念(G2) 2200m	
10月2週		京都新聞杯(G2) 2200m
11月1週	★★★★菊花賞(G1) 3000m（京都）★★★★	

■3～4歳牝馬の三冠への道

	関東	関西
8月1週	（新馬戦スタート）	
12月1週	★★★★阪神3歳牝馬S(G1) 1600m（阪神）★★★★	
12月2週	フェアリーS(G3) 1200m	
1月1週		紅梅賞 1200m
1月2週	フローラS 1200m	
2月1週	クイーンカップ(G3) 1600m	
2月3週		エルフィンS 1600m
3月2週		アネモネS 1400m
3月3週	フラワーカップ(G3) 1800m	チューリップ賞(G3) 1600m
3月4週		4歳牝馬特別(G2) 1400m
4月3週	★★★★桜花賞(G1) 1600m（阪神）★★★★	
5月1週	スイートピーS1800m	
5月2週	4歳牝馬特別(G2) 2000m	
6月1週	★★★★オークス(G1) 2400m（東京）★★★★	
	（夏期開催）	
9月3週		サファイアS(G3) 2000m
9月4週	クイーンS(G3) 2000m	
10月3週		ローズS(G2) 2000m
11月2週	★★★★エリザベス女王杯(G1) 2400m（京都）★★★★	

■古馬短距離重賞路線

	関東	関西
2月2週	東京新聞杯(G2) 1600m	
3月2週		マイラーズカップ(G2) 1600m
4月2週	ダービー卿CT(G3) 1200m	
5月1週	京王杯SC(G2) 1400m	
5月4週	★★★★安田記念(G1) 1600m（東京）★★★★	
6月3週		阪急杯 (G3) 1400m
7月2週		ＣＢＣ賞 (G2) 1200m
8月1週	関屋記念(G3) 1600m	
9月1週	京王杯AH(G3) 1600m	
9月4週	オータムスプリント 1200m	セントウルS(G3) 1400m
10月4週		スワンS(G2) 1400m
11月3週	★★★★マイルＣＳ(G1) 1600m（京都）★★★★	
12月3週	★★★★スプリンターズS(G1) 1200m（中山）★★★★	

■古馬中・長距離路線

	関東	関西
1月1週	金杯(G3) 2000m	金杯(G3) 2000m
1月4週	ＡＪＣ杯(G2) 2200m	日経新春杯(G2) 2200m
2月3週		京都記念(G2) 2500m
2月4週	目黒記念(G2) 2500m	
3月3週	中山記念(G2) 1800m	阪神大賞典(G2) 3000m
3月4週	日経賞(G2) 2500m	
4月2週		大阪杯(G2) 2000m
5月1週	★★★★天皇賞（春）(G1) 3200m（京都）★★★★	
6月4週	★★★★宝塚記念(G1) 2200m（阪神）★★★★	
7月4週		高松宮杯(G2) 2000m
	（夏期開催）	
9月1週		朝日チャレンジカップ(G3) 2000m
9月2週	オールカマー(G3) 2200m	
10月1週	毎日王冠(G2) 1800m	京都大賞典(G2) 2400m
10月4週	★★★★天皇賞（秋）(G1) 2000m（東京）★★★★	
11月4週	★★★★ジャパンカップ(G1) 2400m（東京）★★★★	
12月4週	★★★★有馬記念(G1) 2500m（中山）★★★★	

ASCII

ダビスタ必須のアイテム!
最強馬たちは、永久保存版となる。

ターボファイルⅡはカセット内のデータをそのまま記憶します。ダービースタリオンで活用する場合、ROM内のデータが万一のアクシデントで破壊されてもあらかじめターボファイルに記憶しておくことでそのデータを戻すことができます。
また、1～4のBANKをフル活用すれば4人分のデータを記憶できるので、4人で併行してゲームを楽しむことも可能です。貴方の育てた最強馬たちを永久保存版として残されたら如何でしょう。

＊注意　ダービースタリオンⅡでターボファイルを使用するためには、別売のターボファイルアダプターが必要です。

ファミコン専用外部記憶装置
TURBO FILEⅡ
ターボファイルⅡ

好評発売中
価格5,900円(税別)

スーパーファミコン専用ターボファイル変換器
TURBO FILE ADAPTER
ターボファイルアダプター

ターボファイルⅡはファミコン専用のためスーパーファミコンで使用するには、このターボファイルアダプターで変換する必要があります。ターボファイルをアダプターに接続し、アダプターのコネクターをスーパーファミコン本体に接続します。

好評発売中
価格2,500円(税別)

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー

ASCII
株式会社アスキー
〒151－24 東京都渋谷区代々木4－33－10 トーシンビル
情報ダイヤル03－3250－5600

このゲームの内容・ヒントについての,電話,手紙などのご質問には,いっさいお答えできません.雑誌,攻略本などを参考にしてください.
また,この製品に関して不明な点がございましたら下記までお問い合わせ下さい.

「アスキーゲームユーザーサポート係」
TEL03-5351-8499
土,日,祝日を除く10:00～12:00／13:00～17:00

DERBY STALLION II

THOROUGHBRED
SIMULATION GAME